

## Einführung

"Kenshins Journey" ist ein 2D-Action-Plattformer, bei dem es darum geht, vier Level so schnell wie möglich zu durchspielen. Eines der Level enthält einen Bosskampf. Das Spiel speichert den Fortschritt, sodass der Spieler beim Neustarten der Anwendung das aktuelle Level fortsetzen kann. Zudem können mehrere Spieler im lokalen Netzwerk spielen und ihre Fortschritte und Highscores vergleichen.

## Spielsteuerung

Die Steuerung des Spiels erfolgt über Tastatureingaben. Die Tastenbelegung ist wie folgt:

- **Bewegen:** A (LINKS), D (RECHTS)
- **Springen:** Leertaste
- **Dashen:** S-Taste
- **Angriff:** W-Taste
- **Leben auffüllen:** R-Taste

Die Steuerung kann im Startmenü geändert werden.

## Ziel des Spiels

Der Spieler navigiert durch die Level, besiegt Gegner und sammelt Items, um den Highscore zu erhöhen. Der Highscore sinkt jede Sekunde, daher muss der Spieler schnell vorankommen und viele Gegner besiegen, um eine hohe Punktzahl zu erreichen.

## Speichern und Laden

Nach dem Abschließen eines Levels wird der aktuelle Spielstand gespeichert. Beim Neustarten der Anwendung kann das Spiel an der letzten Stelle fortgesetzt oder neu gestartet werden.

## Gegnerverhalten

Gegner bewegen sich automatisch auf ihren Plattformen hin und her. Sobald der Spieler nah genug ist, hören die Gegner auf sich zu bewegen und greifen an. Bei einem Treffer verliert der Spieler Leben.

## Items und Kollisionen

Wenn der Spieler ein Item aufsammelt, wird dieses im Inventar gespeichert und kann bei Bedarf eingesetzt werden. Es gibt zwei Hauptitems:

- **Herz:** Stellt ein Teil des Lebens wieder her.
- **Power Ring:** Erhöht die Schlagkraft des Spielers.

## Client-Server-Modell

Im lokalen Netzwerk können die aktuellen Spielstände und Positionen anderer Spieler angezeigt werden. Zu Beginn des Spiels ist diese Funktion deaktiviert und kann durch eine Tastatureingabe aktiviert werden. Das Spiel prüft über ein GitHub-Repository, ob bereits ein Server existiert. Falls nicht, kann ein neuer Server erstellt werden. Über diesen Server werden die aktuellen Positionen, Level und Highscores der Spieler ausgetauscht. Wenn sich Spieler im gleichen Level befinden, können sie die Positionen der anderen Spieler sehen.

